MISSING

UM RPG DE HORROR ANALÓGICO

Por Thales “BIF” Cunha.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

ALGO ESTRANHO EM CARLTON.

Carlton nunca foi um lugar à se destacar no meio do Maine. A cidade sustentada pela pesca e produção de energia nuclear exigia de seus trabalhadores um contato frequente com a imensidão nebulosa das águas e a monotonia das usinas ao redor dos ocasionais restaurantes familiares, passados sempre de geração em geração. O ambiente sempre foi propício para esquisitices. Ermitões suspeitos que parecem sempre olhar por cima dos ombros, vozes conhecidas chamando em corredores vazios, um silêncio sepulcral sempre que a lua atinge seu primor no céu. Existe algo estranho em Carlton, mas ninguém nunca soube dizer exatamente o que é.

Acontecimentos recentes preocupam até aqueles que já estão acostumados com a vida soturna da cidade. Uma série de desaparecimentos vêm alertando as autoridades locais, mas não são desaparecimentos comuns. As pessoas não apenas somem, elas são esquecidas. Os cartazes de "procurado" estão repletos de rostos desconhecidos e nomes jamais pronunciados. Poucos conseguem se lembrar de como foram parar lá. Quem são essas pessoas? Elas moravam aqui? Elas sequer existiram?

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

HORROR ANALÓGICO.
Este subgênero moderno de horror surgido na internet se caracteriza pelo uso da estética baseada em meios de comunicação e entretenimento retrô para provocar uma espécie de "medo nostálgico" nos espectadores.

Fitas VHS amaldiçoadas, sinais analógicos de televisão interceptados por anomalias cósmicas, câmeras antigas encontradas à ermo. O **Horror analógico**, batizado pelo uso da tecnologia que precede a digital, surge como uma provocação ao saudosismo em uma época onde a população se perde cada vez mais nas suas próprias telas. Obras nesse estilo se aproveitam da busca desesperada pela **nostalgia** e o conforto de tempos mais simples para mostrar que o passado, lento e desconectado é o verdadeiro terror para a geração atual.

Missing se inspira no gênero trazendo um método de jogo que incentiva o uso de papel e caneta, utilizando ao máximo o significado da palavra **Analógico** para a criação de uma narrativa que brinca com os horrores do passado e principalmente o medo de perder o que te pertenceu. Ao contar uma história em Missing, **busque por uma época onde a internet é lenta e os celulares, pesados como tijolos.**

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O QUE É MISSING?

Missing é um RPG de Mesa analógico de horror sobre os habitantes da estranha cidade de Carlton, cuja rotina mundana passa a colidir com uma série de desaparecimentos inexplicáveis e conflitos incomuns entre memórias. Aqui, o objetivo dos jogadores é contar uma história sobre as esquisitices que acontecem na cidade e ao arredores dela, criando uma trama inquietante através da conversa e regras pensadas para gerar dúvida e tensão constante. Nesse jogo, o passado criado para cada protagonista é escrito em **registros de habitante** que carregam uma função crucial na narrativa e mecânica, pois conforme os mistérios se desenrolam, jogadores rasuram partes de seus registros, esquecendo de momentos importantes do seu passado.

EDIÇÃO ZERO.

O que você está lendo agora é apenas um protótipo para playtests públicos. Erros de escrita e falhas mecânicas podem se mostrar presentes.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

ESTRUTURA DE JOGO.

Uma mesa de MISSING conta com dois tipos distintos de jogador: Os Redatores, jogadores que descrevem e interpretam os habitantes protagonistas da história, e A Voz, que é responsável por planejar os mistérios, conflitos e narrar o mundo ao redor dos personagens.

O fluxo do jogo é simples: A Voz narra uma cena e os Redatores interpretam as ações e falas de seus habitantes na situação, seguindo as regras do jogo e interagindo com a cena apresentada. Após isso, as consequências de tais ações são definidas pela Voz e o processo se repete, construindo uma narrativa em conjunto, até que a história chegue em uma conclusão.

É recomendado que haja de 3 à 5 jogadores em uma mesa de Missing, contando sempre com **uma Voz** e um **grupo de Redatores.**

Para jogar, cada Redator vai precisar de uma folha pautada em tamanho A4, uma moeda, marcadores pretos, post-its e outros materiais de escrita, Além de dois dados de seis faces, cada um. Junte tudo isso em um ambiente confortável e um grupo de pessoas confiáveis, afinal, uma jogatina pode durar boas horas.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

PILARES DE UM REDATOR.

1. **Coesão**

   Durante a história, você interpreta um papel em uma trama, portanto seja respeitoso e coeso ao agir de acordo com os pensamentos e ideais de seu Habitante. Quando se encontrar em um conflito, pense "O que o meu personagem faria?", mas tenha o bom senso de reconhecer quando uma ação, por mais que coesa com o seu Habitante, pode afetar negativamente a dinâmica do restante da mesa.

   Não seja um estraga-prazeres.

2. **Proatividade**

   Não tenha medo de tomar atitudes ousadas. Uma boa trama se desenvolve conforme os protagonistas se arriscam para obter as respostas. A polícia não vai resolver o problema e todo habitante deve ter uma razão para investigar.

   Não seja um observador.

3. **Inclusão**

   A ideia de encontrar todas as respostas sozinho pode parecer atraente de vez em quando, mas lembre-se que MISSING é um jogo cooperativo. Se há outro habitante com habilidades perfeitas para solucionar um problema, deixe-o tentar primeiro, afinal você está em um time e todos devem ter o seu momento de brilhar.

   Não seja um egoísta.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

PILARES DE UMA VOZ.

1. **Adaptação**
   Uma mesa de RPG é imprevisível. Por mais que você tenha cada resultado planejado, esteja pronto para adaptar suas ideias ao ritmo e escolhas dos Habitantes.
   Esteja pronto para não estar pronto.

2. **Recompensa**
   Saiba reconhecer uma boa ideia proposta por algum Redator na mesa. Recompense a proatividade e o interesse para que se mantenham constantes na jogatina.
   Se deixe surpreender.

3. **Justiça**
   Prepare a sua mesa de forma justa. Por mais que o mundo de Missing seja cruel, todo jogador deve ter uma chance de escapar das ameaças com vida.
   Não jogue contra os Redatores.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

HABITANTES

Os protagonistas em uma história de Missing, interpretados pelos Redatores em jogo, são habitantes curiosos com equipamentos mundanos, alguns trocados no bolso e uma grande sede para resolver um mistério. À seguir, encontram-se as regras para criar e utilizar todos os aspectos necessários de um habitante:

1. **Passado.**

   Em um lado da folha pautada, você deve redigir sobre o passado do seu Habitante antes de ingressar no mistério atual. Escreva sobre experiências vividas, motivações, traumas e desejos que nunca se cumpriram. Toda informação escrita aqui pode ser utilizada à seu favor durante o jogo, então faça questão de destacar o momentos e características mais marcantes de suas vivências. Essa página recebe o nome de **Registro de Habitante.**

   Seu passado define quem você foi e quem você **deixará de ser.** Ao mesmo tempo que é seu maior tesouro, também pode ser sua maior ruína. Use o máximo de linhas que conseguir, mas não ultrapasse o limite da folha.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

2. Equipamentos.

Os Equipamentos de um Habitante representam uma parte física do passado que carregam consigo. Crie 3 equipamentos importantes (ou role na lista abaixo)e anote cada um em um post-it individual.

Role 2d6

2.Rolo de Filme .
(Com imagens do passado)

3.Gravador de Áudio.
(Com as últimas palavras de alguém)

4.Canivete Militar.
(Que você achou revirando memórias)

5.Lanterna.
(Que pisca na presença do mal)

6.Amuleto religioso.
(De uma fé que não te pertence mais)

7.Documentos de identificação.
(Falsos)

8.Caderno.
(Com anotações confusas sobre o futuro)

9.Câmera Filmadora.
(Que já gravou coisas terríveis)

10.Revolver.
(Que quase te matou)

11.Pé de Cabra.
(Que você roubou de alguém)

12.Chaves.
(De algum lugar próximo)

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

REGRAS .

RPGPEDIA - tucotiucno@gmail.com

TESTES.

Sempre que um personagem se depara com algum tipo de desafio que possa provocar consequências negativas ou ter uma resolução incerta, o Relator descreve como o seu habitante deseja agir e a Voz pode solicitar um **Teste** para determinar a resolução do problema.

Para fazer um Teste, o Redator solicitado deve rolar um dado de seis faces. O **resultado dita** a conclusão da ação.

- Um resultado 1-3 significa **perda.**
- Um resultado 4-6 significa **ganho.**

Um teste que resulte em **ganho** representa uma conclusão positiva para a ação desejada, uma vantagem recebida ou um desafio superado.

Um teste que resulte em **perda** representa uma conclusão negativa para a ação, a introdução de um novo problema, a perda de algo importante ou simplesmente uma falha ao tentar realizar a ação. Sempre que o teste de um habitante resultar em perda, o seu Redator **rasura** uma linha de seu Registro. (ver pág.15)

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Testes Prováveis e Improváveis
Um teste feito por um Habitante em uma situação favorável ou familiar para ele pode ser considerado um Teste Provável, onde as chances de sucesso se tornam maiores. Se a Voz julgar um Teste como Provável para um Habitante, o seu Redator faz a rolagem com **dois dados** ao invés de um, utilizando o **maior resultado** para ditar a conclusão da ação.

Em contrapartida, Testes feitos em situações desfavoráveis são considerados **Testes Improváveis.** Nesse caso, os Redatores também fazem a rolagem utilizando dois dados, porém utilizam o menor resultado entre eles.

Utilizando o seu Registro.
Sempre que um Teste for solicitado à um Redator, ele pode checar seu **Registro de Habitante** em busca de uma frase que justifique certa familiaridade com o contexto da cena ou ação atual. Caso encontre, pode relembrar momentaneamente o seu passado, lendo a frase em alto e bom tom. Ao fazer isso, o Teste em questão se torna **Provável**, mediante aprovação da Voz.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Forçando Testes.
Um Redator pode, se desejar, utilizar um de seus equipamentos para **forçar o seu teste**, buscando por um possível resultado melhor caso o inicial não o agrade. Para fazer isso, deve anunciar e justificar à Voz como o ítem em questão ajuda o Habitante na realização da ação.

Forçar um teste permite que o menor ou único dado de um teste seja **re-rolado**. O novo valor deve ser **mantido** independente se for melhor ou pior que o valor anterior. Quando faz isso, um Habitante **arrisca** perder ou danificar o seu equipamento, portanto, caso o novo valor do dado indique uma **Perda**, o Redator deve **rasgar** seu post-it de equipamento e entregá-lo à Voz. O ítem se torna inútil.

Recebendo Ajuda.
Um Habitante pode receber **ajuda** de um ou mais aliados ao fazer um Teste. Quando isso acontecer, os Redatores que fornecem apoio descrevem como seus Habitantes desejam auxiliar e rolam seus dados em um **Teste de Apoio**. Para cada **Ganho** obtido, o jogador que recebe a ajuda **soma +1** ao maior dos dados em seu Teste original.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

JOGANDO COM A SORTE

Antes de cada sessão, A Voz coleta uma moeda de cada Redator na mesa e às gira, posicionando seus resultados de forma oculta do restante da mesa em um montante. Cada moeda que tenha resultado em **cara** representa uma **Moeda da Sorte**, um recurso meta-narrativo disponível para os Habitantes durante a sessão da vez. Os Redatores podem, a qualquer momento, solicitar o gasto de uma Moeda da Sorte para obter automaticamente um resultado **seis** em um teste antes ou após rolar os dados, porém, a quantidade de Moedas disponíveis deve ser sempre um segredo guardado apenas pela Voz. Desta forma, os Redatores nunca devem saber quantas moedas estão disponíveis, gastando-as cegamente e jogando com a sorte de não fazer um movimento em falso.

Se em determinado momento, um Redator solicitar o uso de uma Moeda da Sorte sem que haja qualquer uma disponível, ele inicia uma **maré de azar**. A Voz então anuncia que dalí em diante, até o final da sessão, suas ações serão sempre feitas de maneira **Improvável**.

O montante de Moedas é compartilhado entre todos os Redatores e toda moeda gasta deve ser exposta ao centro da mesa.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RASURAS.

As [redacted] são as principais ameaças aos Habitantes de Missing. De uma forma estranha, quanto mais os personagens se afundam nas suas investigações, mais passam a esquecer detalhes sobre seu passado. Como se o [redacted] assumisse o controle e lentamente os trouxesse cada vez mais para perto do [redacted]. Se seguirem por maus caminhos, irão desaparecer como todos aqueles que se envolveram.

Sempre que uma **Perda** aparece em um Teste, seja ele Provável, Improvável ou de Apoio, o Habitante que fazia o teste recebe uma **Rasura**, ou seja, tem uma das linhas do seu passado riscadas no seu Registro de Habitante. Quando isso acontecer, o Redator deve escolher uma linha da folha e cobri-la por completo com um marcador preto, apagando aquele momento da memória do Habitante para sempre. A linha escolhida deve sempre conter ao menos **uma palavra escrita.**

Quando **todas** as linhas forem cobertas, o personagem se torna mais um rosto preto-e-branco nas caixas de leite do mercado ou nos postes da cidade. Acima da sua foto, em letras garrafais, se lê apenas a palavra [redacted]

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

A INVESTIGAÇÃO.

RPGPEDIA - tucotiucno@gmail.com

PONTO DE PARTIDA.

Aquela transmissão misteriosa em horário nobre no canal [redacted], uma que logo chamou a atenção dos habitantes por conter um rosto e um nome que ninguém conhecia, uma pessoa dada como desaparecida nas redondezas da cidade de Carlton. A emissora negou qualquer envolvimento com a interrupção na novela das nove, mas todos se lembram muito bem do olhar assustador nas telas de tubo.

O Ponto de Partida é o momento que instigou a curiosidade mórbida de cada um dos Habitantes na trama, motivando que se unissem para investigar aquilo que deveria permanecer oculto. Independente do que seja, todo Habitante presente deve estar conectado com o Ponto de Partida de alguma forma, seja como mero observador ou envolvido.

Para dar início à uma trama de Missing, as seguintes perguntas devem ser respondidas:

- Qual foi o Ponto de Partida dessa história?
- Como cada Habitante se conecta à ele?
- Por que cada Habitante deseja compreender o mistério por trás disso?

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

PISTAS.

Todo mistério deixa dicas para trás. Relatos incompletos, manchas esquisitas e sinais de arrombamento são sempre ótimos pontos de partida para qualquer desaparecimento. Durante a investigação, a Voz deve fornecer pistas aos Habitantes que contribuam para a resolução do caso. Toda pista pode ser planejada previamente ou improvisada de acordo com o ritmo da trama, sendo anotadas individualmente em post-its e entregues nas mãos dos Redatores sempre que seus Habitantes procurarem nos lugares certos.

Conclusões.

A função de uma pista na trama é levar à conclusões cruciais para a resolução final do caso. Se a Voz precisa que os Habitantes concluam que **há uma criança sem rosto rondando o parquinho à tarde**, ela deve fornecer pistas que apontam para esse fato. Relatos de babás, desenhos perdidos ou padrões estranhos desenhados na areia.

Para instigar a fluidez das deduções, é recomendado que haja pelo menos **três pistas** ligadas a cada conclusão.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Conexões

Enquanto fora de perigo, os Redatores podem reunir suas Pistas para tentar formar conexões entre eles. Ao fazer isso, utilizam a mesa de jogo como e os post-its entregues como um quadro de investigações.

Durante esse processo, existem três tipos de conexões que podem ser feitas:

CAUSA MARTELO > PORTA QUEBRADA

Uma pista é a causa da outra.

ORIGEM MARTELO >> PORTA QUEBRADA, MANCHA

As pistas compartilham a mesma origem.

VÍNCULO PACIENTE 12 = MANÍACO DO MARTELO

As pistas se referem à mesma coisa em pontos de vista diferentes.

Para formar uma conexão, basta que os Redatores aproximem os post-its contendo as pistas na mesa e anunciem qual tipo de conexão desejam fazer à Voz, explicando a maneira como elas se correlacionam. O processo se repete durante a trama até que uma **Teia de Investigação** se concretize.

*A Voz **nunca** deve revelar se uma conexão está **correta ou não**.*

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Teia de Investigação

Uma Teia de Investigação se concretiza quando uma série de conexões é feita utilizando, pelo menos uma vez, todos os tipos de conexão citados acima. Quando isso acontecer, os Redatores devem declarar que desejam firmar sua Teia e esperar uma avaliação da Voz.

Com isso, uma **Epifania** ocorre entre os Habitantes e os Redatores podem escolher em consenso um dos seguintes efeitos para se aplicar ao jogo:

- A Voz rasga uma pista falsa.
- Os Redatores fazem uma pergunta à Voz que deve ser respondida com total honestidade.
- A Voz entrega uma nova pista ainda não encontrada ou deixada para trás.

Após isso, a Teia se mantém crescendo conforme novas pistas são encontradas. O requisito para uma nova Epifania então aumenta para **duas conexões** de cada tipo.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Pistas Falsas.
Becos sem saída e erros de digitação. A Voz pode adicionar um número de Pistas Falsas na trama igual ao número de Redatores presentes na mesa. Se uma Teia de Conexões for feita com uma dessas pistas, os habitantes não recebem uma Epifania e A Voz revela que uma das pistas presentes na teia é falsa, sem dizer qual.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

AMEAÇAS.

Circunstâncias em determinados momentos do jogo podem tornar falhas mais problemáticas. Quando houver em cena um **perigo adicional** que pode prejudicar os Habitantes, como um inimigo a combater ou uma circunstância perigosa do cenário, A Voz insere uma ou mais **Ameaças** na cena.

Cada Ameaças possui um nível de perigo, que mostra o tamanho do risco que apresentam aos Habitantes no momento. Enquanto estiverem presentes, a quantidade de rasuras causadas por uma **Perda** durante cena aumenta em uma quantidade equivalente à soma dos seus Níveis de Perigo.

- **Nível 1**. *Piso Instável, Gato Arisco, Bêbado Desconfiado.*
- **Nível 2**. *Ar Contaminado, Cão Raivoso, Autoridade Impaciente.*
- **Nível 3**. *Incêndio Descontrolado, Criatura Monstruosa, Cidadão Possuído.*

A soma dos Níveis de Perigo de todas as Ameaças em uma cena nunca deve passar de **três**.

Habitantes podem reduzir em 1 o Nível de Perigo de uma ameaça obtendo um ganho em um teste cuja ação vise lidar ou acabar com ela. Se esse valor for reduzido à zero, a ameaça termina.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

POSFÁCIO

Parece que você chegou ao final da edição zero de MISSING. Não se preocupe, muitos novos conteúdos virão com o tempo. Até lá, deixe o seu feedback para que possamos melhorar ainda mais a experiência de jogar.

INSPIRAÇÕES

- Local 58 (WebSérie)
- Marble Hornets (WebSérie)
- The Mandela Catalogue (WebSérie)
- The Ring (Filme)
- Pulse (Filme)
- Trevor Henderson (Ilustrador)
- Backrooms (Creepypasta)
- Slenderman (Creepypasta)
- SMILE.JPG (Creepypasta)
- ERRATAS (Creepypasta)
- Shadows of Doubt (Jogo Digital)
- World of Horror (Jogo Digital)
- Infaernum (Jogo de RPG)

Nenhuma inteligência artificial foi utilizada na produção desse material.

Envie seu feedback através do **QR CODE** ou acesse:
https://forms.gle/NuD1oqVmecX761869

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com